KOMODA

Magazyn gier komputerowych na komputery i emulatory Commodore 64
Lipiec 2010.

2



GREYSTORM

U-96

BIONIC COMMANDO

CARNAGE

WALKING ON THE MOON

THE BIRDS

IO

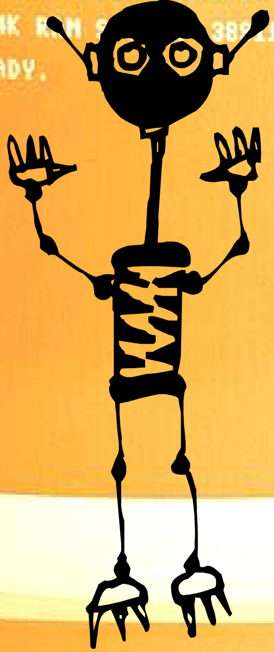
DYNAMOID

DRAGON'S KINGDOM

KOMEK

Cześć.

Bardzo się cieszę, że spotykamy się po raz drugi. Podczas pisania pierwszego numeru, miałem mieszane uczucia, z jednej strony wielka radość, a z drugiej obawa. To drugie z tego powodu, że nie wiedziałem, jak Komoda zostanie przez Was przyjęta. Okazało się jednak, iż przypadła ona większości do gustu. Odetchnąłem z ulgą, jednocześnie czując ogromny przypływ energii do tworzenia kolejnego numeru. Bardzo duży wpływ na to wszystko mają również osoby z Commodore & Amiga Fan, umieszczając informacje o Komodzie oraz link do pobrania na ich głownej stronie, za co jestem im bardzo wdzięczny. Może zabrzmi to egoistycznie, ale podziękuję także sobie za samodzielną pracę. Mam jednak nadzieję, że znajdę kogoś do współpracy, ponieważ sam ledwo co daje radę. Pomocy! Drugi numer, posiada więcej stron oraz nowe rubryki, które powinny Was zainteresować. Ponadto cały czas myślę nad nowymi możliwosciami itp. Jeśli sięgnę pamięcią wstecz, to przyznam szczerze, że wychowałem się na takich czasopismach Jak: Top Secret, Commodore & Amiga, Secret Service. Zdaję sobie sprawę, że nigdy nie dorosnę im do pięt, ale właśnie poprzez redagowanie Komody chciałbym wyrazić duży szacunek i wzniecać płomień tamtych lat. Nie jest to nic skomplikowanego, trzeba tylko poprostu bardzo chcieć. Cóż więcej mogę Wam napisać? Zapraszam bardzo do czytania



Komek



Redaktor, opr. graficzne
Komek
Korekta
Tomek
Kontakt
Komek2@o2.pl
G.G. 23282624
www.myspace.com/535392248

READY

RUN

EXPRESS



PSYCHO HOPPER

Bardzo dobra gra zręcznościowo-platformowa z elementami strzelaniny. Akcja gry toczy się na starym, opuszczonym cmentarzu, gdzie trzeba pozbierać części tajemniczych przedmiotów, porozrzucanych na pięciu poziomach. Grze towarzyszy ładna i kolorowa grafika, oraz dobra muzyka.

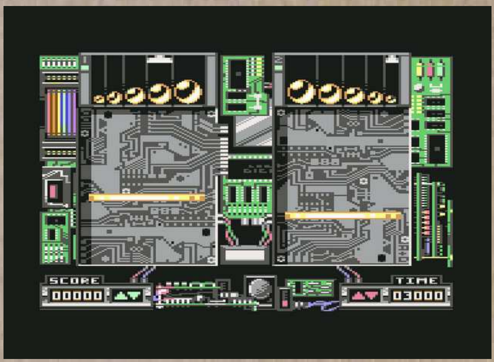
80%

TWIERDZA



Twierdza to typowa komnatówka, polskiej produkcji. Celem gry jest oczyszczenie tytułowej twierdzy z odpadów radioaktywnych. Po budowli poruszają się dziwne, zmutowane stworzenia, na które musisz uważać. Ogólnie- nic specjalnego, ale gra się całkiem przyjemnie.

55%



DYNAMIX

Oto przedstawiciel zręcznościówek, polegający na zrzucaniu kul róznej masy na matryce. W ten sposób, aby ta przeciwna znalazła się na równi z twoją. Pierwszy i drugi poziom jest prosty, Ale im dalej, tym trudniej. Graficznie i muzycznie na dobrym poziomie. Można zagrać.

50%

HELIRESCUE



Mam tu dla was grę, króra z pewnością jest ciekawa. Twoim zadaniem będzie ratowanie ludzi. Do wykonania tej misji przydzielono Ci helikopter. Latając nim po labiryncie, zbierasz bezradnych nieszczęśników. Naprawdę warto zagrać.

70%

GREYSTORM

Pewnie pomyślicie sobie, że przesadzam, ale pisząc opis do tej gry, nie powstrzymam się od użycia wyrazu “Cud”. Mogę to w prosty sposób uzasadnić, lecz pozwólcie, że zostawię to na sam koniec. Greystorm jest miksem strzelaniny z platformówką, komuś



może skojarzyć się z popularnym Hawkeye, co moim zdaniem daje kolejnego plusa. Przejdźmy teraz do opisu gry. Przeprowadzane testy nad nowo opracowanym wehikułem czasu, zakończyły sie porażką. Zostajesz przeniesiony w czasie i trafiasz do dziwnego świata. Jedynym sposobem aby się stamtąd wydostać i wrócić do domu, jest przejście przez sześć krain. W każdej z nich znajdziesz specjalne karty. Po uzbieraniu odpowiedniej ilości, teleportujesz się do następnej . Pierwsza kraina to Stone Age, teren skamieniały z ciemną jaskinią. Druga nazywa się Dark Jungle- Trawa, krzaczki, porosty a w oddali drzewa, wszystko to w środku nocy, rozświetlonej księżycem. Trzecia, nazwana poprostu Modern Times. Trochę industrialnych elementów i dużo przestrzeni. Czwarta to Techno City. Miasto robotów, oraz technologii. Piąta zwie się Waterfalls. Teren lekko górzysty, z wodospadami w tle. Podobnie jak w Dark Jungle, akcja rozgrywa się nocą. Ostatnia kraina, to Middle Ages- duże królestwo, ogromne zamczysko itp. Podczas gry napotkasz na przeróżne “przeszkody” takie jak: smoki, potwory, maszyny, roboty, ogień, dziury w ziemii, kamienie, oraz wiele innych. Broń z której strzelasz, po dłuższym graniu ulegnie modyfikacji, oczywiście, na lepsze. Gra nie należy do łatwych, więc będziesz musiał szybko i sprawnie działać, niszcząc , lub omijając przeszkody. Nadeszła pora na uzasadnienie tego ważnego wyrazu, użytego na początku opisu. Otóż Greystorm został bardzo misternie i przepięknie wykonany. Wspaniała grafika i animacja postaci, wszystko realistyczne, dokładne, bez błędów i syfu. Muzyka w połączeniu z efektami



dzwiękowymi, to moc precyzji i dynamiki. Myślę, że te argumenty w jakiś sposób trafiły do Was. Wyraziłem tylko własną opinie. żeby wyrobić swoją, musisz po prostu zagrać, wtedy sam stwierdzisz, czy mam rację

GREYSTORM
CP VERLAG’ 93

10 10 10

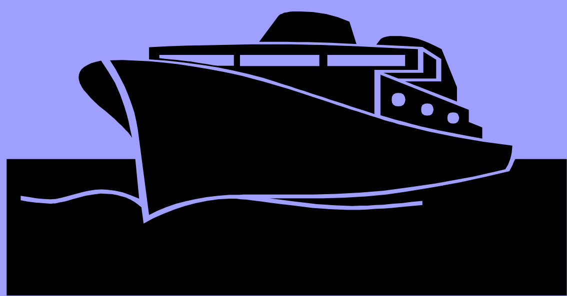
U-96

No proszę! gra ze szkolnej ławy, po raz kolejny przeniesiona na naszego Komodorka. Chyba nie ma osoby, która by chociaż raz nie zagrała w "statki", na kartce papieru. Swego czasu było to bardzo popularne zajęcie. Teraz, to już tylko nieliczni sobie pogrywają. Na początku przywita nas ładne,





kolorowe demo. Następnie możemy dokonać wyboru, czy chcemy grać z komputerem, lub druga osobą. Rozpoczynając grę, należy ustawić swoje statki w rozsądny sposób, tak aby przeciwnik nie mógł ich łatwo zlokalizować. Do dsypozycji masz pięć zróżnicowanych, od jedno, po pięciomasztowca. Tyle samo posiada przeciwnik. Potem należy oddać 20 strzałów na polu przeciwnika. Liczba uderzeń jest zależna od ilości posiadanych statków, więc im mniej ich masz, tym mniej strzałów oddasz. Jeśli gramy z komputerem, to wszystko jest ok, ponieważ ani on, ani ty nie widzisz gdzie je ustawiono. Grając z drugim graczem, musisz sie umówić, że na czas lokalizacji okrętów, przeciwnik nie patrzy w monitor, bo w przeciwnym razie najzwyczajniej będzie widział, gdzie zostały ustawione. wygrywa ten, który szybciej zbombarduje flotę przeciwnika, ale to nie tak szybko, bo trzeba też trochę pomyśleć i użyć sprytu. Pora kończyć opis i zająć się oceną wykonania gry. Fioletowo-różowa plansza prezentuje się ładnie. Wszystko jest dobrze oznaczone i na swoim miejscu. Muzyka spokojna, nie przeszkadza w skupieniu, pasuje dobrze do całości. Myślę, że do tak kultowych gier, przeniesionych na komputery, nie trzeba jakoś specjalnie namawiać. Poprostu trzeba zagrać.



U-96

CP VERLAG' 92

6 8 7

MUZYCZNA KOMODA

THOMAS DETERT

W poprzednim numerze Komody, mogliście przeczytać opis do gry Gordian Tomb. Tym razem napiszemy troszkę więcej na temat muzyki, zawartej w grze, którą skomponował Thomas Detert. Moim zdaniem, to najpiękniejsze trzydzieści dwie minuty muzycznej podróży, momentami trzymają-



ce w napięciu, po to by za chwilę odpłynąć w przestrzeń spokoju i wrócić do poprzedniego stanu. Cały “set” składa się z kilkunastu melodii, które doskonale oddają klimat całej gry. Jak na możliwości “komodorka”, wykorzystano dużą ilość ciekawych dźwięków, momentami falujących i wibrujących, doskonale oprawionych sekcją rytmiczną, automatu perkusyjnego i basu. Zdarza mi się często uruchamiać Gordian’a, własnie tylko po to, aby usiąść wygodnie w fotelu i wsłuchiwać się w melodie. Układ dźwiękowy w Commodore 64, to tak zwany SID. Już nie raz udowodniono, że dzięki niemu “Komodorek”, spośród komputerów 8-bitowych wznosił się na wyżyny muzyczne. Przykładem tego, niech będzie wspaniała muzyka z gry Gordian Tomb.

BIONIC COMMANDO

Sięgnijmy do przyszłości, gdzie rozgrywa się akcja gry. Minęło 10 lat od zaciętej wojny, która siała spustoszenie. Koniec bitwy nie oznaczał wcale spokoju i sielanki, ponieważ światu zaczął zagrażać zły i bezwzględny człowiek, Generalissimo Kilt oraz jego armia. Chcą oni użyć specjalnych pocisków typu Zargon, przeciwko każdemu, kto



ośmieli się stawiać opór jego rządom. Jedyną nadzieją na ocalenie świata przed złoczyńcą jest komandos, posiadający bioniczne ramię. Wyrusza on w podróż pełną pułapek, zasadzek, złych żołnierzy i stworów. Do przebycia masz pięć niełatwych etapów. Nasz bohater nie potrafi skakać, w tym celu używa bionicznego ramienia, rozciągając je, łapie się danego elementu i podciąga. Może nim również zbierać bonusy w postaci odznak dodajacych punktów lub różnego



rodzaju broni, spadających na spadochronie. Każdy poziom jest bardzo zróżnicowany, co chwilę jakaś nowa przeszkoda, zmieniający się krajobraz i kolory, czynią grę naprawdę atrakcyjną. Teraz na pewno każdy powie, że powtarzam się jak zdarta płyta, ponieważ napiszę o rzeczy , która istnieje w prawie każdej grze, a mianowicie limit czasu, przydzielony na każdy poziom. Trzeba się trochę sprężyć, bo nie ma go zbyt wiele. Teren, po którym się poruszasz, jest nafaszerowany przeciwnikami i przeszkodami. Wszyscy i wszystko atakuje z każdej strony:. źli żołnierze, roboty, ptaki, wściekłe stwory, helikoptery, wystrzeliwane kule armatnie i pociski. Musisz być dzielny, losy świata leżą przecież w twoich rękach. Należy przyznać, że Bionic Commando, zaraz po swojej premierze osiągnął sukces . W tej chwili co niektórzy uważają go za grę

BIONIC COMMANDO
CAPCOM '88
8 10 8

kultową i grywają sobie co jakiś czas, ponieważ pozostaje w pamięci. Kolejnym atutem tego programu, oprócz grywalnosci, jest dobra i klimaciarska grafika. Natomiast pod względem muzycznym, rewelacja. Na każdym poziomie słyszymy nowy wspaniały utwór. Ja po prostu powiem tylko tyle, że niech wstydzi się ten, kto nie zna Bionic Commando. Jeśli tak jest, to radzę jak najszybciej nadrobić zaległości.

CARNAGE

Tak sobie pomyślałem, że w tym numerze Komody nie może zabraknąć wyścigów samochodowych. Carnage pozwoli wam wcielić się w kierowcę szybkiego pojazdu. W wyścigu uczestniczą cztery samochody. Jeden z nich, oczywiście, należy do ciebie, ale do gry może włączyć się również



druga osoba, wybierając opcję dla dwóch graczy. Do przejechania masz osiem torów. Po zakończeniu każdego wyścigu, wyświetla się jego wynik oraz tabela klasyfikacji ogólnej. Za każdy, dobrze sfinalizowany wyścig, otrzymasz pieniądze, które możesz wydać w specjalistycznym sklepie, kupując na przykład: mocniejszy silnik (lepsza prędkość pojazdu), wspomaganie kierownicy (łatwiejsze kierowanie, skręcanie), moc przyśpieszenia (działa na starcie, dając sporą przewagę nad przeciwnikiem), miny (pozostawiona przez nas pod kołami rywala, unieruchamia jego pojazd na jakiś czas). Na monitorze, podczas gry, możemy zobaczyć kilka istonych rzeczy, a są to:

CARNAGE

ZEPPELIN GAMES '93

6 8 8

ilości okrążeń , które mamy do przejechania na danym torze, prędkościomierz, wskaźnik uszkodzeń naszego pojazdu, o które nie jest trudno podczas gry. Pamiętaj o tym, że duże uszkodzenie samochodu, będzie wiązało się ze znaczną utratą jego prędkości. Takie usterki możesz naprawić, zjeżdzając do Pit-Stopu, oznaczonego niebieskim polem. Gra wcale nie należy do łatwych, ponieważ, żeby zdobyć tytuł mistrza, trzeba wygrać w każdym wyścigu. Utrudnieniem w osiągnięciu celu, będą tutaj przeróżne kolizje. Jeśli zderzą się ze sobą dwa samochody, to obydwa zostaną unieruchomione na krótką chwilę. Wjechanie na plamę rozlanego oleju, sprawi, że starcisz chwilowo kontrolę nad pojazdem oraz zmniejszy się jego prędkość. Pozostaje jeszcze kałuża wodna, gdy na nią wjedziesz, to samochód zwolni na chwilę. Myślę, że to co najważniejsze w grze, zostało opisane. Zdaję sobie sprawę, że to kolejne typowe wyścigi samochodowe, ale w Carnage gra się po prostu super. Tu jest jakiś taki konkretny klimat, który sprawia, że można grać, grać, i grać. Graficznie może nie ma specjalnie rewelacji, ale wszystko jest na swoim miejscu. Efekty dźwiękowe brzmią ciekawie i stanowią ważne uzupełnienie w grze. Gra naprawdę dobra. Po prostu polecam.





10

Pogniewałem się i już! Myślałem, że w tym numerze, będe mogł stworzyć listę na podstawie Waszych głosów. Niestety się przeliczyłem. Dziwi mnie fakt, że nie wpłynął ani jeden głos, a przecież pierwszy numer Komody przeczytało dużo ludzi, wystawiając całkiem pozytywną opinię.

Mam nadzieje, że już w następnym numerze będe mógł przedstawić dziesiątkę waszych ulubionych gier. Przypominam, że możecie głosować na dziesięć waszych najlepszych, pisząc na maila: komek2@o2.pl lub nr G.G. 23282624.

1. GORDIAN TOMB
2. FLIMBO'S QUEST
3. GREYSTORM
4. DEMON'S KISS
5. LAZARUS
6. MAYHEM IN MONSTERLAND
7. ENFORCER
8. PHARAOH
9. FIRST SAMURAI
10. FRANKENSTEIN

WALKING ON THE MOON





WALKING ON THE MOON
ACHIM VOLKERS '09

3 3 5

Gdy po raz pierwszy ujrzałem screen'a do tej gry, to odrazu pomyślałem sobie, "Co to za badziewie!" i tutaj się pomyliłem. Owszem, gra bardzo prościutka, wyglądająca jak produkcje z początku lat 80-tych, ale gdy tylko przy niej zasiadłem, to od razu mnie pochłonęło. Można powiedzieć, że to takie skromne wydanie platformówki. Podróżujemy w kosmosie, zbierając pył z odwiedzanych planet, najprawdopodobniej do celów badawczych. W górnym rogu ekranu widnieje liczba, mówiąca o tym, ile pyłu należy zebrać, aby ukończyć etap. Gdy zbierzesz odpowiednią ilość, to należy udać sie do rakiety, stojącej na końcu każdej planety, aby dostać się na kolejną. Teren po którym się poruszamy nie jest bezpieczny, ponieważ hasają po nim ufoludki. Spotkanie z nimi grozi utratą życia, a do dyzpozycji masz tylko trzy. Na każdy etap przydzielono pewną ilość czasu, płynie on dość szybko, więc należy się w miarę szybko wyrobić ze zbieraniem pyłu. Ponieważ gra nie jest skomplikowana, to uważam, że wszystkie najważniejsze informacje wam przekazałem i nie będę już więcej przeciągał. W.O.T.M. ma naprawdę prostą grafikę i efekty dźwiękowe, ale całość ma swój smak, no i grywalność jest całkiem przyzwoita. Wszystko to, jest doskonałym dowodem, że skromne gry wcale nie muszą być złe.

DEMO



TRUE FAITH

Zostałem bardzo mile zaskoczony, zaraz po kilku sekundach, od uruchomienia tej demonstracji. Wizualnie niby nic, bo tylko napisy w trybie monochromatycznym, za to z głosników słyszymy całkiem niezłą przeróbkę utworu True Faith z repertuaru zespołu New Order. Linia melodyczna została zachowana przyzwoicie, dźwięki perkusji nie najgorsze, a bas soczyście podbity.

MENTAL POWER

A oto kolejne, ciekawe demo składające się z dwóch obrazów, okraszonych dobrą muzyką. Pierwszy z nich, zaprojektowany przez Jol'a, przedstawia zmodernizowany pojazd, poruszający się po autostradzie. Drugi, którego twórcą jest Dokk, ukazuje postać czarnoksiężnika na tle zamku, w towarzystwie dwóch pomocników. Muzykę skomponował Mat Gray, wykorzystując w dużej mierze możliwości muzyczne, jakie jest w stanie zaoferować Commodore 64. Ogólnie- warto zobaczyć oraz posłuchać. Dawka kolejnych demosów już za miesiąc. Postaram się wybrać równie interesujące.





OLD SCHOOL





Jak przystało na rubrykę Old School, Przedstawiam kolejną, bardzo starą, interesującą grę. Defender, to jeden z pierwszych programów, który śmigał na maszynach w salonach gier i na nielicznych komputerach domowych (w tych czasach komputer w polsce był rarytasem). Mamy tutaj do czynienia ze strzelaniną kosmiczną. Jesteś pilotem statku, który ma za zadanie uchronić ludzkość, przed falą ataku obcych z kosmosu. Wysłany na inną planetę, bedziesz musiał zmierzyć się z różnymi kosmicznymi pojazdami, które dodatkowo strzelają pociskami i przechwytują androidy, znajdujące się w dolnej części ekranu, przetwarzając je w śmiercionośne mutanty. Warto korzystać z radaru, który znajduje się na samej górze, lokalizując i pokazując nadlatujące statki obcych. Asem w kieszeni, jest tutaj szybka i dynamiczna akcja, która nie pozwala oderwać się od monitora. O grafice nie będę nic mówił, bo czego tu oczekiwać od produkcji z samego początku lat osiemdziesiątych. Ważne jest to, że gra się z wielką przyjemnością.







The Birds, to całkiem dobra gra zręcznościowa, napisana przez polskich autorów. W grze wcielamy się w rolę ptaka, przypominającego wielkiego orła, który musi przetrwać długą oraz niebezpieczną drogę, aby powrócić do swojego gniazda, ukrytego wysoko na skałach. Pierwszy poziom, to lot nad morzem, w drugim lecimy nad górami, a ostatni, trzeci etap, to lasy iglaste. Obraz malowniczy, ale niestety przepełniony wrogo nastwionymi do nas ptakami, nietoperzami i stworkami. Wszystko to lata jak oszalałe, prosto na ciebie, byś nie dotarł do celu. Na szczęście z dzioba naszego bohatera wylatują pociski, likwidujące przeciwników. Na końcu każdego poziomu spotkasz dziwaczne stworzenie, pokonując je przechodzisz do kolejnego etapu. Powiem wprost, że przeszkadza mi fakt, iż za każdym razem owy stwór wygląda tak samo. Odebrałem to, jako pójście na łatwiznę. Sprawa dotyczy również wszystkich ptaków i podobnych, które non stop się powtarzają. Pamiętaj o tym, że na ukończenie każdego poziomu jest określony czas. Jeśli się w nim nie zmieścisz, to wiadomo co nastąpi. Graficznie gra prezentuje się przyzwoicie, ładnie narysowane krajobrazy oraz dobra animacja postaci. Muzycznie też nieźle, tylko że po dłuższej chwili robi się monotonnie. Ogółem- spoko.



THE BIRDS

SINGLE DENSITY SOFTWARE '94

8 5 5

IO

Jeśli lubicie strzelaniny kosmiczne, a nie znacie jeszcze gry IO, to mam dla Was niespodziankę, wydaną przez Firebird w 1988 roku. Ogromny statek- baza, mieści w sobie część twojej przestrzeni, która została



zaatakowana przez wroga. Chce za wszelką cenę cię zniszczyć. Zostajesz wysłany na misję, jako główny pilot, aby zbombardować bazę. Rozpoczyna się więc emocjonująca i bardzo niebezpieczna przygoda. Podróżujesz swoim statkiem przez kosmiczne dziwaczne tunele, przypominające twierdzę kosmiczną, dziką dżunglę, lub jaskinie. Atak wroga, został przygotowany znakomicie, co świadczy o tym , że gra jest naprawde trudna. Mnóstwo statków kosmicznych, pociski, lasery, plugawe stworzenia, to wszystko napotkasz na swojej drodze. Gra składa się z czterech poziomów. Na końcu każdego, czeka na ciebie spotkanie z bossem. Pierwszy to duży statek kosmiczny, strzelający różnymi pociskami. W następnym poziomie, spotkamy ogromnego Potwora - Czaszkę, któremu należy strzelać prosto w oko, ponieważ to jego słaby punkt.

Trzeciego etapu pilnuje wielkie działo, strzelające pociskami i laserem, a na samym końcu ogromne monstrum, chronione przez kosmiczny pierścień. Podczas gry napotkasz na zielone kapsuły, które są bardzo przydatnymi bonusami. Strzelając w kapsułę, możesz otrzymać wzmocnienie broni lub kulę, która bedzie ci pomagać, strzelając razem z tobą w przeciwników. Maksymalna ilość posiadanych kul, to dwie. Jeśli weźmiesz kapsułę, nie strzelając w nią wcześniej, to zadziała jako bomba i wszyscy wrogowie w zasięgu zwroku, ulegną zniszczeniu. Jedyna rzecz, która mi trochę przeszkadza w grze, to zbyt mała szybkość naszego statku. Przy tak szybkiej akcji, która nas otacza jest to dość uciążliwe. Opis ogólny zamykamy i przechodzimy do podsumowania. Bardzo dobra grafika w postaci ładnie narysowanych elementów oraz płynnej



animacji przeciwników i naszego statku. Muzyka tutaj nie występuje, ale są efekty dźwiękowe, które brzmią bardzo dynamicznie i doskonale pasują do gry. Jak już wcześniej wspomniałem, IO to bardzo trudna strzelanina kosmiczna, ale to mały pryszcz w porównaniu z tak dobrą grafiką, muzyką oraz grywaloscia.

IO

FIREBIRD '88

Grafika	Dźwięk	Grywalność
8	7	8

RELEASE IT!

Czasami w życiu bywa tak, że mamy jakiś pomysł lub wizję. Zaczynamy działać, ale w pewnej chwili czar pryska i odpływa bardzo daleko. Bywa też tak, że odnajdujemy go gdzieś we mgle i wyciągamy na światło lub zapominamy całkowicie, gubiąc w przestrzeni. Będziemy tutaj pisać o grach, które nigdy nie zostały wydane w pełnej wersji, czyli tak zwane “Preview”. Jest ich dosyć sporo i warto zwrócić na nie uwagę, ponieważ garstka z nich po jakims czasie została wydana w całości. Ten fakt bardzo cieszy, dodając nadziei na pełną wersję programu.



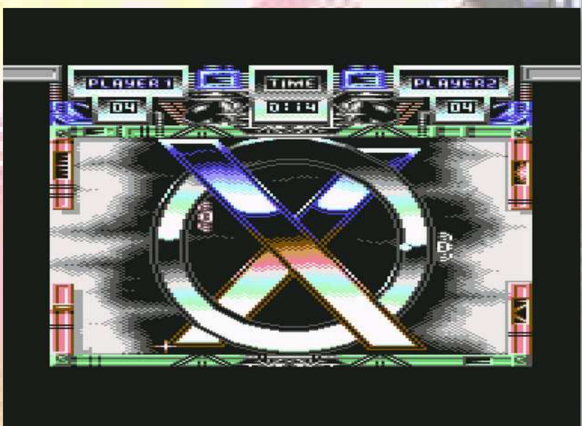
BABYLON

Babylon, to bardzo króciutka zapowiedź gry, która być może miała ukazać się w całości. prace rozpoczęto w 1996 roku i nigdy nie zakończono. Do przetestowania mamy jeden malutki poziom, bez jakiejkolwiek muzyki i efektów dźwiękowych. Gierka wygląda mniej więcej tak, jakby do jednego gara wrzucić: Castlevania, Adams Family oraz Drip. Uruchamiając ten program, od razu zwróciłem uwagę na grafikę, która została ciekawie i w dobrym klimacie wykonana. Szare tło cmentarza, duży żyrandol i świece w zamku, latające duchy, chodzące szkielety i stwory, to wszystko naprawdę robi wrażenie. Całkiem dobrze wygląda również postać głównego bohatera, pasując doskonale do całości. Na chwilę obecną powiem tylko , iż bardzo mi przykro z powodu nie wykorzystania tak dobrego pomysłu. Mam jednak malutką nadzieję, że Babylon ukaże się kiedyś w pełnej wersji.



DYNAMOID





Dynamoid, to całkiem ciekawa gra, której nazwa kojarzy się od razu z Arkanoid. Podobieństwo jest jedynie takie, że występuje tutaj motyw odbijanej piłki. Zapraszam na kosmiczny mecz z cyklu jeden na jednego. Sterujesz maszyną, Broniąc swojej bramki i starając się strzelić gola przeciwnikowi. Pojedynek możesz przeprowadzic z komputerem lub znajomym, wybierając opcje dla dwóch graczy. Możliwość tą, znajdziesz w menu, wyświetlającego się przed rozpoczęciem gry. Istnieje również sposób ustawienia czasu w jakim ma odbyć się pojedynek. Może on trwać od dwóch, do dziesięciu minut, wszystko zależy od ciebie. Jeśli chodzi o stopień trudności meczu, to można go regulować, easy (łatwy), medium (średni), hard (ciężki). Podczas gry może towarzyszyć Ci muzyka lub efekty dźwiękowe. Szczerze, to nie ma większego znaczenia bo jedno i drugie brzmi naprawdę super. Każdy zwycięzca otrzyma przepiękny puchar, który wyświetli się na ekranie, po zakończeniu pojedynku. Jeśli rozkręcicie akcje na maksa, to wtedy będziecie mogli poczuć, że gra jest naprawdę emocjonujaca. Tutaj nie ma czasu na rozmyślanie, trzeba po prostu szybko i skutecznie działać. Na samym początku, tuż po uruchomieniu programu, możemy zobaczyć całkiem ładne demo, a potem wstęp. Graficznie, Dynamoid prezentuje się naprawdę dobrze. Ciekawe tło i ładnie narysowane elementy. Wyżej wspomniane efekty dźwiękowe i muzyka, to również wysoki poziom. Przekonasz się sam, jeśli tylko zagrasz.

U-96
CP VERLAG' 92

7 8 7

DRAGON'S KINGDOM

Każdy z Was, zapewne pamięta takie hity Jak: Gholus ‘n’ Ghosts oraz Ghost ’n’ Goblins. Jeśli Ci się podobały, to warto abyś zagrał w Dragon’s Kingdom, ponieważ konstrukcyjnie jest do nich bardzo podobna. Zadaniem naszego bohatera, jest unicestwić królestwo wielkiego smoka i mieszkających w nim potworów. Do przebycia masz sześć poziomów w których aż roi sie od potworów, przeszkód oraz niespodzianek. Swoją przygodę rozpoczynamy na strasznym dworze. Pełno tutaj nietoperzy, ptaków, smoków i innych. Wchodząc na most, uważaj na spadające płomienie. Następne są podziemia. Już na samym początku natkniesz się na latających rycerzy, których należy omijać, ponieważ są niezniszczalni. Tutaj także pełno kreatur, smoków itp. Kolejnym etapem jest budowla, przypominająca zamek. Wielkie smoczyska, wyłażące z rozżarzonej lawy, stanowią tu całkiem spore



zagrożenie dla naszego bohatera. Trzy następne poziomy, to po prostu powtórka poprzednich z dodatkiem kilku nowych przeszkód itp. Na samym końcu królestwa, czeka na ciebie duży, latajacy smok. Gdy go zabijesz, to pomyślnie zakończysz misję. Podczas gry, pamietaj o zbieraniu punktów. Jęsli uzbierasz ich 20000, to otrzymasz dodatkowe życie. Punkty zdobywasz, zabijając



przeciwników lub zbierając pierścienie oraz inne przedmioty. Warto też rozwalić napotkaną na drodze skrzynię, mogą się tam ukrywać: dodatkowe życia, punkty, inna broń (topór, ogień), a także klepsydra, która dodaje 20 sekund do czasu, bo na ukończenie każdego poziomu, przeznaczono dwie minuty. Na początku gra może wydawać się troszeczkę trudna, ale jak już poznasz przeszkody oraz ich możliwości, to wtedy już będzie tylko bułka z masłem. Na zakończenie tradycyjnie coś o wykonaniu gry. Graficznie prezentuje się bardzo dobrze, całkiem przejrzyście i w klimacie. Muzyka skomponowana przyzwoicie i pasuje do stylu gry. Polecam nawet tym , którzy niekoniecznie są zwolennikami tego typu gier.

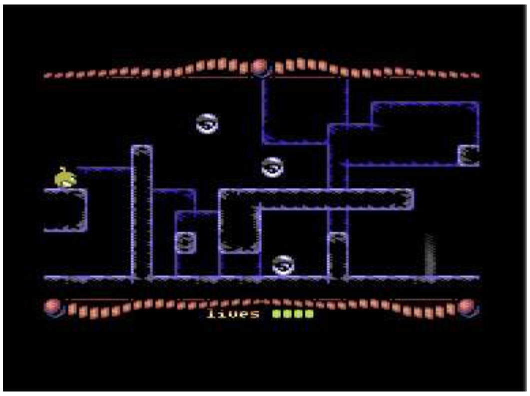
DRAGON’S KINGDOM
GENIAS ‘90

8 8 8

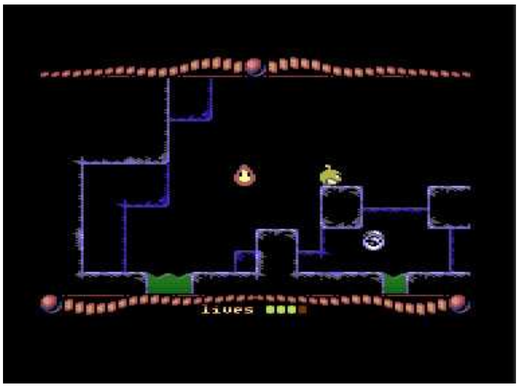
GADANE

ADVENTURES IN TIME

Ah, jaka szkoda!



Smutno mi z tego powodu, że w tą wspaniałą grę niestety nie będziemy mogli zagrać na naszym C64. Została ona napisana dla posiadaczy “Komodorków” Plus/4, a także C16. Komputery te, to dwa lata młodsze rodzeństwo, Naszego C64. Adventures in Time, jest połączeniem platformówki z labiryntówką. Pewnego dnia, bohater gry wybrał się na spacer do lasu, znajdując ścieżkę, która prowadzi do nieznanej jego części. Przemierzając drogę, napotyka na stare ruiny oraz maszynę czasu. Od tego momentu rozpoczyna się wielka przygoda, pełna niespodzianek, dziwacznych istot, zakamarków itp. Gra jest całkiem świeża, bo napisana w tym roku. Kto wie , może doczekamy się wersji dla C64?





GIANA & FLIMBO

